

EIVOR

A Holló törzsbeli Eivort születésétől fogva harcosnak nevelték. Ez a félelmet nem ismerő viking harcos azért hagyta el Norvégiát, hogy meghódítsa Angliát, és egy új, virágzó otthont teremtsen a klánja számára. A karakter férfiként és nőként is játszható, mindkét verziója hasonló személyiségjegyekkel, öltözékekkel és külső tulajdonságokkal rendelkezik.

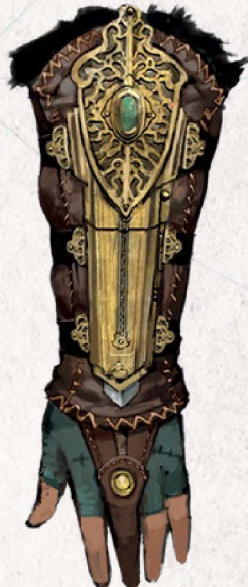
„Az *Assassin's Creed Valhalla* úgy lett megtervezve, hogy az igazi viking-élményt hozza el az *Assassin's Creed*-játékok univerzumába” – mondja Raphaël Lacoste művészeti vezető. „Eivor karakterének kialakításakor az volt a kifejezett cél, hogy eltérjünk az *Assassin's Creed* eddigi főhőseinek vizuális sémájától, és egy igazi viking harcost hozhassunk létre.” Eivor végső dizájnjá csupán finoman utal orgyilkos háttérére, például a vörös övvel vagy a csuklyás köpennyel.



KÉSZÍTETTE: REMKO TROOST



KÉSZÍTETTE: YELIM KIM



KÉSZÍTETTE: REMKO TROOST



KÉSZÍTETTE: REMKO TROOST

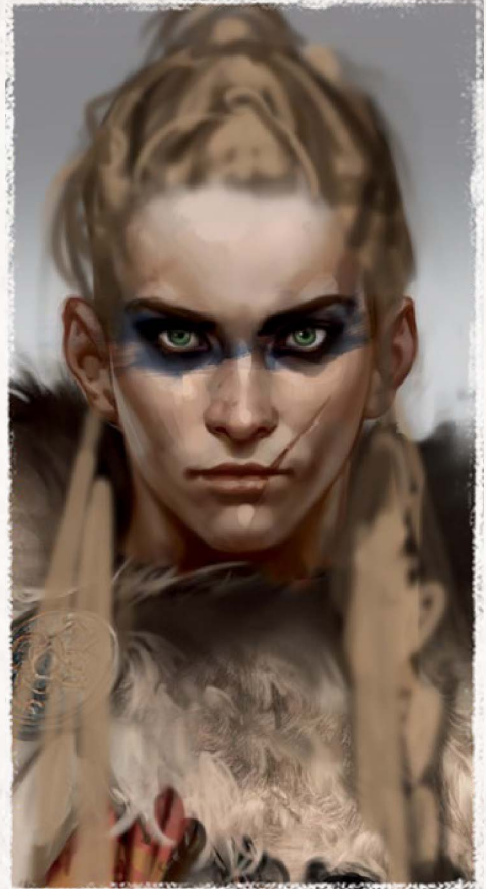
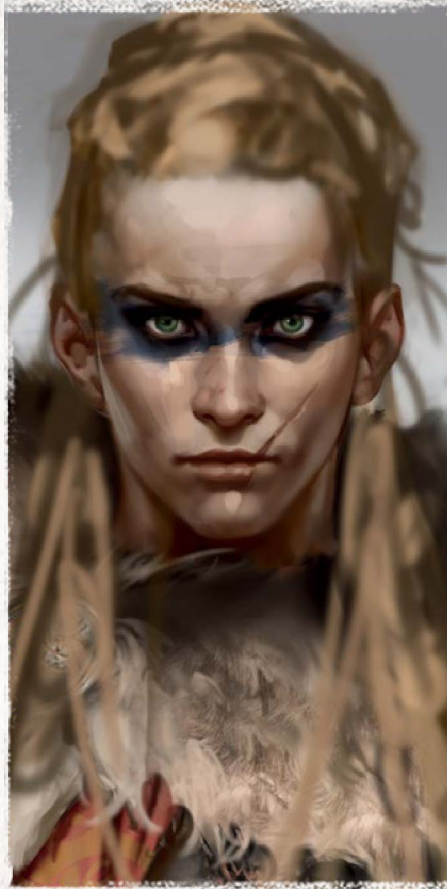
„Ezt a rejtett pengét maga Eivor bátyja, Sigurd hozta vissza az Abbászida Kalifátusba tett utazásából. A penge kialakítását az Abbászidák kiváló kézművesei inspirálták.” – RAPHAËL LACOSTE



A FENTI KÉPET YELIM KIM KÉSZÍTETTE.
A FEJEZET ELEJÉN LÁTHATÓ GRAFIKA JEFF SIMPSON MUNKÁJA.



Lacoste szerint a személyre szabás nagyon lényeges eleme a játéknak, ezért is készült annyi öltözék Eivor számára. Mindegyikük valami egyedit hivatott megtestesíteni – utaljon az egy történelmi korszakra vagy épp egy adott viking törzsrre. Bizonyos öltözékeket maga a skandináv mitológia ihletett.



Vázlatok Eivor női hajviseletére.

KÉSZÍTETTE: YELIM KIM



„Eivor képzett harcos és tapasztalt stratégia, aki persze makacsul független is” – magyarázza Yelim Kim grafikus. „Rengeteg utalást keresgélünk a populáris kultúrában, végül a fő irányvonalat az Ashraf kreatívigazgató által említett tankos jelenet szabta meg az 1995-ös *Ghost in the Shell* című animéből.” Eivor valóban született vezéregyéniség, aki semmitől sem riad vissza, ha a törzséről van szó, még ha a saját élete is a tét.

„Mielőtt a részletekre kerülne a sor, a legfontosabb mindig a kompozíció, az összkép” – mondja Lacoste. „Mindig az alapvető formákkal és sziluettekkel kísérletezünk, és aztán következhetnek a részletek. A főbb vonalak először – a kevesebb több.” Ez az információ igazán fontossá akkor válik, amikor a tervezés a harmadik dimenzióba kerül át, hiszen a művészek így könnyebben adhatnak leírást a további részletekről a karakterek modellezőinek.

FENT ÉS JOBB OLDALON: JEFF SIMPSON MUNKÁJA.

„Eivor korai, Jeff Simpson által rajzolt
vázlatai közül talán ez a kedvencem. Minden
benne van, ami a karakter lényegét adja:
a póz, a karizma, az egyediség.”
- RAPHAËL LACOSTE





KÉSZÍTETTE: YELIM KIM



„Eivornak ezt a Yelim Kim által készített teljes viseletét a valkűrök ihlették” – magyarázza Lacoste. Az északi mitológiában a valkűrök azok, akik a harcosokat kiválasztják a Valhallába való belépésre. „A szárnyak a valkűrök hagyományos ábrázolásait követik. Ők azok, akik kiválasztják a bátrakat, akik csatában esnek el. Habár a valkűröket nőként szokás megjeleníteni, úgy alakítottuk ki ezt az öltözetet, hogy megfeleljen a karakter mindkét választható nemének.”